

## GAME MACHINE

**Publication number:** JP2002136700 (A)

**Publication date:** 2002-05-14

**Inventor(s):** SUGIJIMA KISHIO; UTAKI MINAKO +

**Applicant(s):** SANSEI R & D KK +

**Classification:**

- **international:** A63F7/02; A63F7/02; (IPC1-7): A63F7/02

- **European:**

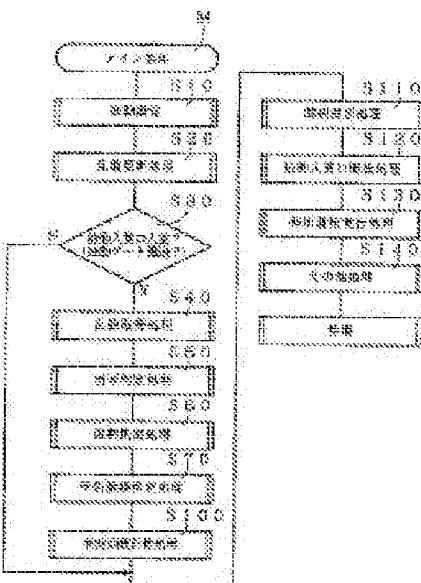
**Application number:** JP20000333387 20001031

**Priority number(s):** JP20000333387 20001031

### Abstract of JP 2002136700 (A)

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a game machine capable of preventing a player from getting tired, providing a full of variety, and enhancing an interest, by providing a variation to a previous notice mode according to the state of progress of a game.

**SOLUTION:** This game machine 1 is provided with a right and wrong judgment means, a judgment result display means 43 for variably and definitely displaying a plurality of patterns and displaying the judgment results, a special game execution means for executing a special game when the judgment result is win, a notice means for noticing both or either of a win and a reach (ready- to-win) state in a specified notice pattern before the judgment result is definitely displayed, and a previous notice mode selection means for selecting the previous notice mode from among the group of the previous notice modes having a plurality of previous notice mode. The machine is also provided with a judgment times counting means for counting the times of the right and wrong judgments and, one or a plurality of special previous notice modes selectable when the number of judgments counted by the judgment times counting means reaches the specified number are contained in the previous notice mode group.



Data supplied from the **espacenet** database — Worldwide

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-136700

(P2002-136700A)

(43)公開日 平成14年5月14日 (2002.5.14)

(51)Int.Cl.  
A 6 3 F 7/02

識別記号  
3 2 0

F I  
A 6 3 F 7/02

テ-マコ-ト(参考)  
3 2 0 2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数4 O L (全16頁)

(21)出願番号 特願2000-333387(P2000-333387)

(22)出願日 平成12年10月31日 (2000.10.31)

(71)出願人 599104196

株式会社サンセイアールアンドディ  
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号

(72)発明者 杉島 紀志男

名古屋市中区丸の内2丁目17番3号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 外瀬 美奈子

名古屋市西区中小田井4丁目396番地 株式会社三星内

(74)代理人 100079050

弁理士 後藤 憲秋 (外1名)

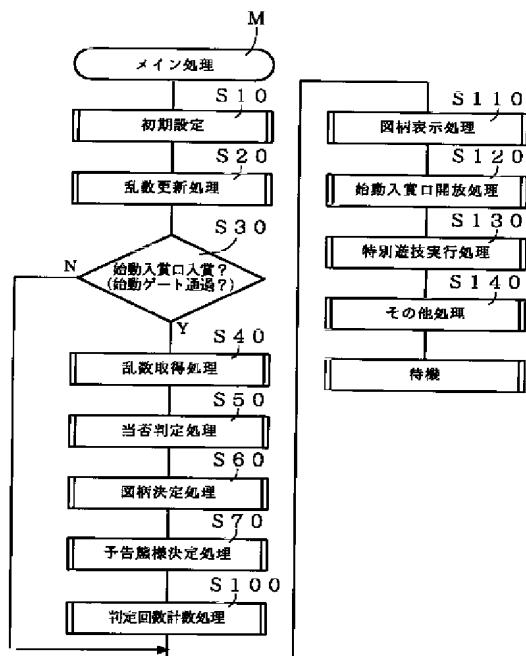
F ターム(参考) 2C088 AA33 AA35 BC22 DA09 EA10  
EB55 EB56

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】 遊技の進行状態によって予告態様に変化を与えるように構成し、遊技者を飽きさせない変化に富んだ趣向性の高い遊技機を提供する。

【解決手段】 当否判定手段と、複数の図柄を変動及び確定表示して判定結果を表示する判定結果表示手段43と、判定結果が当たりとなったことに起因して特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、判定結果の確定表示以前に当たりであること及びリーチ状態となることの双方又はいずれか一方を所定の予告態様で予告する予告手段と、前記予告態様を、複数の予告態様を有する予告態様群の中から選択する予告態様選択手段とを備えた遊技機1において、前記当否判定が行われた回数を計数する判定回数計数手段を有し、前記予告態様群の中には、前記判定回数計数手段によって計数された判定回数が特定回数に達した場合に選択可能となる1又は複数の特別予告態様が含まれている。



**【特許請求の範囲】**

**【請求項1】** 判定条件の成立に起因して遊技の当たり外れを判定する当否判定手段と、複数の図柄を変動表示した後に確定表示し、当該確定表示した複数の図柄の組合せにより、前記当否判定手段による判定結果を表示する判定結果表示手段と、前記当否判定手段による判定結果が当たりとなったことに起因して特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記判定結果表示手段における判定結果の確定表示以前に、判定結果が当たりであること及び複数の図柄が変動表示中にリーチ状態となることの双方又はいずれか一方を所定の予告態様で予告する予告手段と、前記予告態様を、複数の予告態様を有する予告態様群の中から選択する予告態様選択手段とを備えた遊技機において、前記当否判定が行われた回数を計数する判定回数計数手段を有し、前記予告態様群の中には、前記判定回数計数手段によって計数された判定回数が特定回数に達した場合に選択可能となる1又は複数の特別予告態様が含まれていることを特徴とする遊技機。

**【請求項2】** 予告態様群の中には複数の特別予告態様が含まれているとともに、1又は複数の特別予告態様が選択可能となる特定回数が複数設定されており、選択可能となる特別予告態様が前記複数の特定回数間で少なくとも1つ異なることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

**【請求項3】** 予告手段は、判定結果が当たりとならないあるいは複数の図柄が変動表示中にリーチ状態とならない場合にも偽りの予告をすることを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

**【請求項4】** 判定回数計数手段は、当否判定において判定結果が当たりとならなかった連続回数を計数することを特徴とする請求項1ないし3のいずれかに記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【0001】**

**【発明の属する技術分野】** 本発明は、遊技機に関し、特に判定結果の確定表示以前に、判定結果が当たりであること及び複数の図柄が変動表示中にリーチ状態となることの双方又はいずれか一方を所定の予告態様で予告する遊技機に関するものである。

**【0002】**

**【従来の技術】** 従来、パチンコ遊技機等の遊技機には、遊技中に「大当たり」と称される所定の特別遊技を実行する機種がある。このような機種においては、遊技の当たり外れを判定する当否判定手段と、該当否判定手段による判定結果を表示する判定結果表示手段を有しており、判定結果表示手段の複数の表示領域に複数の図柄を変動表示させ、判定結果が当たりの場合には複数の図柄

の組合せによる大当たり図柄組合せを確定表示し、一方、外れの場合には複数の図柄の組合せによる外れ図柄組合せを確定表示して、当たりの場合に特別遊技を実行するようになっている。

**【0003】** また、この種の遊技機では、複数の表示領域のうち最後に図柄が確定表示される表示領域に確定表示される図柄によっては前記大当たり図柄組合せとなる可能性があるリーチ状態となることや、判定結果が当たりであることを、判定結果の確定表示以前に所定の予告態様で予告（予告通りにリーチ状態や当たりとならない偽りの予告を含めて）することがあり、これによって当たりへの期待感を向上させるようになっている。なお、前記予告における予告態様は、複数の予告態様を有する予告態様群の中から選択されるのが一般的である。

**【0004】**

**【発明が解決しようとする課題】** しかしながら、このような遊技機においては、遊技中において出現可能な予告態様は一定であり、判定結果に基づく抽選により予告態様群の中から予告態様が選択される、すなわち遊技の進行状態に関係なく遊技者すべてに対して同条件で予告態様の選択が行われるため、飽きやすく、特に当否判定の行われた回数が数百回に達しても当たりが発生しない場合等には、遊技が単調となり遊技者が遊技意欲を失う虞がある。

**【0005】** 本発明はこのような状況に鑑みなされたもので、遊技の進行状態によって予告態様に変化を与えるように構成し、遊技者を飽きさせない変化に富んだ趣向性の高い遊技機を提供することを目的とする。

**【0006】**

**【課題を解決するための手段】** すなわち、請求項1の発明は、判定条件の成立に起因して遊技の当たり外れを判定する当否判定手段と、複数の図柄を変動表示した後に確定表示し、当該確定表示した複数の図柄の組合せにより、前記当否判定手段による判定結果を表示する判定結果表示手段と、前記当否判定手段による判定結果が当たりとなったことに起因して特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記判定結果表示手段における判定結果の確定表示以前に、判定結果が当たりであること及び複数の図柄が変動表示中にリーチ状態となることの双方又はいずれか一方を所定の予告態様で予告する予告手段と、前記予告態様を、複数の予告態様を有する予告態様群の中から選択する予告態様選択手段とを備えた遊技機において、前記当否判定が行われた回数を計数する判定回数計数手段を有し、前記予告態様群の中には、前記判定回数計数手段によって計数された判定回数が特定回数に達した場合に選択可能となる1又は複数の特別予告態様が含まれていることを特徴とする。

**【0007】** また、請求項2の発明は、請求項1において、予告態様群の中には複数の特別予告態様が含まれているとともに、1又は複数の特別予告態様が選択可能と

なる特定回数が複数設定されており、選択可能となる特別予告態様が前記複数の特定回数間で少なくとも1つ異なることを特徴とする。

【0008】請求項3の発明は、請求項1又は2において、予告手段は、判定結果が当たりとならない或いは複数の図柄が変動表示中にリーチ状態とならない場合にも偽りの予告をすることを特徴とする。

【0009】請求項4の発明は、請求項1ないし3のいずれかにおいて、判定回数計数手段は、当否判定において判定結果が当たりとならなかつた連続回数を計数することを特徴とする。

#### 【0010】

【発明の実施の形態】以下添付の図面に基づき本発明の好適な実施形態を説明する。図1は本発明の一実施例に係る遊技機全体の正面図、図2は同遊技機の遊技盤の正面図、図3は同遊技機の遊技盤の裏面図、図4は同遊技機全体の裏面図、図5は同遊技機の制御系を簡略に示すブロック図、図6は同遊技機の主制御回路が実行するメイン処理に関するフローチャート、図7は乱数更新処理に関するフローチャート、図8は乱数取得処理に関するフローチャート、図9は大当たり当否判定処理に関するフローチャート、図10は特別図柄決定処理に関するフローチャート、図11は予告態様決定処理に関する第1フローチャート、図12は予告態様決定処理に関する第2フローチャート、図13は予告態様決定処理に関する第3フローチャート、図14は判定回数計数処理に関するフローチャート、図15は特別図柄表示処理に関するフローチャート、図16は特別遊技実行処理に関するフローチャートである。

【0011】図1ないし図3に示すパチンコ遊技機等の遊技機1は、遊技盤3の縁に遊技球の外側ガイドレール4及び内側ガイドレール5が略円形に立設され、前記内側ガイドレール5によって囲まれた遊技領域6の中心線上にその上部から下部に向かって順に表示装置9、上側第1種始動入賞口10及び普通電動役物である下側第1種始動入賞口11、特別電動役物である大入賞口15、アウト口17が配設され、また上方両側にはランプ風車18a、18b、その下方に普通図柄変動開始用左ゲート19及び普通図柄変動開始用右ゲート21、その下方に風車22a、22b、その下方に左袖入賞口23と右袖入賞口25、さらには前記大入賞口15の両側に左落とし入賞口27と右落とし入賞口29が配設されている。前記種々の入賞口に遊技球が入賞すると所定数の遊技球が賞品球として払い出される。なお、後に詳述する大当たりとなると大入賞口15が開放され、遊技球が入賞し易い特別遊技が実行される。

【0012】また、前記遊技機1の前面側には、遊技状態を報知するランプ表示器35、払い出された遊技球を受けるための上側球受け皿36、該上側球受け皿36の飽和時に遊技球を受けるための下側球受け皿37、遊技

者の発射操作に応じて遊技球を遊技領域6に向けて弾発発射する発射装置91等がそれぞれ組み付けられている。以下、所要の各部についてさらに詳述する。

【0013】前記表示装置9は、その上部の普通図柄表示装置41と中部の特別図柄表示装置43によりなり、数字、アルファベット、記号或いは絵(キャラクタ)等の図柄を変動表示及び停止表示(最終的に確定停止表示する前の仮停止表示を含む、以下同じ)可能となっている。普通図柄表示装置41は7セグメントLED等からなる普通図柄表示部45を有する。また、普通図柄表示部45の両側にはLED等からなる普通図柄変動数記憶表示器47が設けられ、前記普通図柄変動開始用左ゲート19及び普通図柄変動開始用右ゲート21を遊技球が通過することによって発生する図柄変動開始の数を、現在変動中のものを除いて保留回数(この例では最高4回)として記憶し表示するようになっている。

【0014】前記特別図柄表示装置43は、大当たりか否かの判定結果を表示する判定結果表示手段に該当するものである。この特別図柄表示装置43は、液晶、ドットマトリックスもしくはLED表示装置等の表示装置からなり、この実施例では、窓枠部49内に液晶表示器(TFT-LCDモジュール)等からなる画像表示部50が設けられている。この画像表示部50の表示画面は、横に並ぶ3つの表示領域に分割されて左側表示領域、中央表示領域、右側表示領域となっており、左側表示領域には左特別図柄が、中央表示領域には中特別図柄が、右側表示領域には右特別図柄が、それぞれ判定結果表示用の特別図柄として、変動表示及び停止表示可能とされている。また、前記画像表示部50には、前記特別図柄に加えて背景画像(キャラクタ、背景、文字等を含む。)が表示されることもあり、該背景画像が特別図柄の変動開始等の所定条件に起因して変動表示可能となっていてよい。さらに、前記窓枠部49の左右内側にはLED等からなる特別図柄変動数記憶表示器51が設けられている。なお、この実施例における前記左側表示領域、中央表示領域、右側表示領域にそれぞれ表示される特別図柄は、『0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9』の10通りの図柄とされている。

【0015】前記第1種始動入賞口10, 11は表示装置9の真下に設けられ、下側第1種始動入賞口11については2つの可動片11a, 11bが背面の第1種始動入賞口用ソレノイド53によって略垂直で入賞し難い狭小開放状態(通常状態)と略V字形(逆Vの字形)の入賞し易い拡開放状態間を変化可能に制御されているのに対し、上側第1種始動入賞口10は単に開口したものとされている。前記下側第1種始動入賞口11の拡開放は、後述するように、前記普通図柄表示部45の図柄が変動した後特定の図柄が確定表示されて小当たり(普通図柄当たり)が成立した時に行われる。

【0016】また、前記遊技盤3の背面には、第1種始

動入賞口10, 11に入賞した球を検出する特別図柄変動開始スイッチ（始動入賞口センサ）55a, 55bが入賞球用通路に設けられており、該入賞球の検出によって前記特別図柄表示装置43の図柄変動を開始するようになっている。その際、特別図柄変動中に第1種始動入賞口10, 11に入賞した球の個数、すなわち特別図柄の変動を開始する回数については、保留回数（この例では最高4回）を、前記特別図柄変動数記憶表示器51に表示し、記憶数の減少によって前記表示器51の表示個数を減らすようになっている。

【0017】前記普通図柄変動開始用左ゲート19及び普通図柄変動開始用右ゲート21は表示装置9の左右に設けられ、普通図柄変動開始スイッチ56, 57を備え、該普通図柄変動開始スイッチ56, 57で両ゲート19, 21を通過する遊技球を検出することによって前記普通図柄表示装置41の図柄変動を開始させるようになっている。また、前記左袖入賞口23と右袖入賞口25の入賞球を検出する左袖入賞口用検出スイッチ78と右袖入賞口用検出スイッチ79、前記左落とし入賞口27と右落とし入賞口29の入賞球を検出する左落とし入賞口用検出スイッチ81と右落とし入賞口用スイッチ82が、それぞれ対応する遊技盤背面に設けられている。

【0018】前記大入賞口15は第1種始動入賞口10, 11の下方に設けられ、大入賞口開放用ソレノイド59と該ソレノイド59によって開閉する開閉板61とを備えている。この大入賞口15は、通常は開閉板61が閉じた状態とされ、当該大入賞口15の一部には、該入賞口15が開いた際に開口して入賞可能にする特定領域入賞口63を有する。さらに、該特定領域入賞口63には、所定条件時に特定領域開放用ソレノイド64により開閉される開閉扉（図示せず）が設けられている。また、前記特定領域入賞口63には特定入賞球を検出する特定入賞球検出スイッチ（特定領域センサ）65が設けられ、該入賞球の検出により大入賞口15を再度開ける継続権利が成立するようになっている。また、大入賞口15内の略中央には、前記大入賞口15に入賞し、かつ前記特定領域入賞口63に入賞しなかった入賞球を検出する入賞球数カウントスイッチ（カウントセンサ）67が設けられている。

【0019】前記発射装置91は、図1及び図4から理解されるように、操作レバー92と、該操作レバー92の操作により駆動する発射モータ93と、該発射モータ93の駆動により間欠的に揺動して遊技球を弾発発射する打球杆94とを有している。前記発射装置91により発射された発射球は、前記遊技盤面に立設された外側誘導レール4と内側誘導レール5間で構成される発射球誘導路を介して遊技領域6に誘導されるようになっている。前記発射球誘導路により遊技領域6に誘導された遊技球は、転動しつつ下方へ落下し、前記各装置及び各入賞口に入賞するか、或いは何処にも入賞しなければ前記

アウト口17から遊技盤3の裏側へ排出されるように構成される。

【0020】なお、図4中の符号101は遊技球を溜めるタンク、102はタンクレール、103は枠用外部出力端子、104は枠用外部出力端子基板、105は枠飾りランプ中継基板、106は受電基板、107は空切り防止スイッチ、108は空切り防止スイッチ基板、109は盤面用外部出力端子、110は盤面用外部出力基板、111は中央カバー、112は音声制御基板、113はフォト分配基板、114は電源基板、115はランプ制御基板、116はエラー表示部、117はミドルプレート、118はCR賞品球払出手御基板、119は発射装置制御基板、120は下基板ベース、121は主基板、122はカードインターフェイス接続部、123, 124は電源プラグである。

【0021】特別遊技実行手段（後述する主制御回路140）による前記大入賞口15の作動について説明する。前記のように第1種始動入賞口10, 11に遊技球が入賞し、特別図柄変動開始スイッチ55a, 55bによって入賞球が検出されると、前記特別図柄表示装置（判定結果表示手段）43の左側表示領域、中央表示領域、右側表示領域で特別図柄の変動を開始する。そして、所定時間変動後、例えば、左側表示領域、中央表示領域、右側表示領域の順や左側表示領域、右側表示領域、中央表示領域の順等で特別図柄が変動停止して、停止図柄の組合せが確定表示される。その際、図柄変動パターン等によっては、リーチ状態が成立することがある。

【0022】ここで、リーチ状態とは、画像表示部50で特別図柄が変動表示開始された後、表示制御が進行して表示結果が確定表示される前段階において、特定の表示態様、つまり大当たりの組合せが表示されやすい可変表示態様となつたと遊技者に思わせるための表示態様をいう。この実施例では、リーチ状態の1つとして、前記画像表示部50の各表示領域の内、最終停止図柄を表示する表示領域、ここでは右側表示領域だけを残して、残りの2つの表示領域で図柄が特定の組合せ（例えば同一図柄）となるように停止表示する表示態様がなされている。また、リーチ状態が成立した場合には、該リーチ状態を演出する種々のリーチ態様が表示される場合が多い。なお、前記リーチ態様の具体例としては、例えば、最終停止図柄を、変動表示中にスロー変動させたり、コマ送り変動させたり、拡縮変動させたり、キャラクタを登場させて動作させながら変動させたり、最終停止図柄の変動時間を比較的長くしたりする等が挙げられる。リーチ態様自体は本発明に特に関わりがないので詳しい説明は省略する。

【0023】前記確定表示された停止図柄の組合せが、あらかじめ決められた特定の大当たり図柄組合せ、例えば、同一図柄の組合せからなる通称ぞろ目であると、大

当たり状態（特別遊技状態）に移行する。大当たり状態になると、前記大入賞口15の開閉板61が開いて遊技領域6表面を落下してくる遊技球を受け止め、大入賞口15内へ入賞可能にし、該大入賞口15への入賞があると、図示しない賞品球払出手装置により所定数の遊技球が賞品球として払い出される。前記開閉板61は、所定時間経過（例えば29秒）するか或いは入賞球数カウントスイッチ67で検出された入賞球数が所定個数（例えば9個）となった時点で閉じるようにされている。なお、前記入賞球数カウントスイッチ67で検出された入賞球数は、特別図柄表示装置43の画像表示部50に、0～9までの数字又は棒グラフのように表示されるようになっている。また、大入賞口15の開放中又は大入賞口が閉じてから約2秒以内に、特定領域入賞口63への入賞球を特定入賞球検出スイッチ65が検出すると、前記大当たりを再度繰り返す継続権利が発生し、所定最高回数（例えば最高16回）、前記開閉板61の開放を繰り返すようになっている。

【0024】さらに、本発明における遊技機1では、特別図柄表示装置（判定結果表示手段）43における判定結果の確定表示以前に、判定結果が当たりであること及びリーチ状態となることの双方又はいずれか一方を所定の予告態様で予告する場合がある。この実施例における予告は、特別図柄の変動開始と同時に行われ、判定結果の当たりとリーチ状態の双方を予告するようになっている。また、この遊技機1においては、複数の予告態様を有する予告態様群の中から一の予告態様を選択して、当該予告態様で予告を行うようになっている。

【0025】前記普通図柄表示装置41及び特別図柄表示装置43における図柄変動の制御は、図5に示す主制御回路140及び該回路140と前記表示装置9とを接続する表示制御回路（表示制御手段）150によって行われる。なお、図5中の符号95は賞品球払出手装置、96は球貸装置である。

【0026】前記主制御回路140は、CPU、RAM、ROM、複数のカウンタを備えたコンピュータと、該コンピュータと表示制御回路150等を結ぶ入出力回路と、前記コンピュータと大入賞口15に接続される中

継回路等を結ぶ入出力回路等で構成される。前記CPUは、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、大当たりの発生確率や小当たり（下側第1種始動入賞口11の拡開開放を行う普通図柄当たり）の発生確率を定める乱数等も生成している。また、前記RAMは、特別図柄変動開始スイッチ55a、55bの検出信号及び普通図柄変動開始スイッチ56、57の検出信号用の記憶領域、CPUで生成される各種乱数値用の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域やフラグ、CPUの作業領域を備えている。さらに、前記ROMには、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、後述する各遊技状態における大当たり及び小当たりの判定値等が書き込まれている。

【0027】また、前記表示制御回路150は、CPU、RAM、ROMを備えたコンピュータと、該コンピュータと前記主制御回路140を結ぶ入力回路と、前記コンピュータと普通図柄表示装置41及び特別図柄表示装置（判定結果表示手段）43を結ぶ出力回路等で構成される。前記CPUは、内部に制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を有し演算制御を行うようになっている。また、前記RAMは、各種データの記憶領域と前記CPUによる作業領域等を有している。さらに、前記ROMには、前記画像表示部50への表示データや各種表示プログラム等の図柄データが書き込まれている。

【0028】なお、前記主制御回路140或いは表示制御回路150に設けられる複数のフラグとしては、この実施例では大当たり判定用フラグF1、小当たり（普通図柄当たり）判定用フラグF2の2種類が挙げられる。これらのフラグは、初期設定時には全て0にセットされる。

【0029】さらに、前記主制御回路140に設けられる複数のカウンタは、この実施例では表1に示すように、C1～C8及びC10カウンタの9種類からなる。各カウンタの作用については次に示す。

【0030】

【表1】

カウンタ名	乱数	乱数範囲	用途
C1カウンタ	R1	0~314	大当たり判定用
C2カウンタ	R2	0~9	大当たり図柄組合せ決定用
C3カウンタ	R3	0~9	外れ時における左図柄決定用
C4カウンタ	R4	0~9	外れ時における中図柄決定用
C5カウンタ	R5	0~9	外れ時における右図柄決定用
C6カウンタ	R6	0~99	予告態様決定用(1)
C7カウンタ	R7	0~1	予告態様決定用(2)
C8カウンタ	R8	0~8	小当たり判定・普通図柄決定用
C10カウンタ	R10	-	判定回数計数用

【0031】C1カウンタは、遊技機1の当否判定手段に該当し、前記遊技領域6に発射された遊技球の挙動に起因して大当たり及び外れを判定する。このC1カウンタは、その数値が遊技機の電源投入時に‘0’から始まり、所定の割り込み時間（例えば4.000ms）ごとに1ずつ加算され、数値が‘314’になると、次に再び‘0’に戻って前記加算を繰り返すようになっている。C1カウンタの数値は、遊技球が第1種始動入賞口10, 11に入賞して特別図柄変動開始スイッチ55a, 55bによって検出された時に取得され、予め決定されている大当たり用対比数値、実施例では‘7’と对比されて大当たりか否か判断される。また、当否の判定が終了するまでの間に、遊技球が第1種始動入賞口10, 11に入賞してC1カウンタの数値が再び取得されることがあるため、前記C1カウンタの記憶取得数値（更新取得数値）は、現在判定中の取得数値を除いて最大4個が、前記主制御回路140のRAMの該当格納領域に格納され、順次判定に供される。

【0032】C2カウンタは、大当たり時、前記特別図柄表示装置（判定結果表示手段）43の画像表示部50の左側表示領域、中央表示領域、右側表示領域に同一停止して揃う大当たり図柄組合せを決定するものである。このC2カウンタは、その数値が電源投入時に‘0’から始まって前記割り込み時間毎に‘1’ずつ加算し、‘9’に至ると次に再び‘0’に戻る繰り返しを行う。このC2カウンタの数値は、前記第1種始動入賞口10, 11の入賞球が特別図柄変動開始スイッチ55a, 55bによって検出された時に取得され、図柄表示中に対するものを除き、最大4個まで前記主制御回路140のRAMに格納される。前記C2カウンタの数値には、各数値に対応する大当たり図柄組合せが予め割り当てられている。実施例においては、前記C2カウンタの取得数値が‘1’のときは大当たり図柄組合せが『1, 1,

1』となる等、C2カウンタの取得数値がそのまま大当たり図柄組合せにおける図柄として割り当てられている。

【0033】C3～C5カウンタは、前述した当否の判定による外れ時、特別図柄表示装置（判定結果表示手段）43の画像表示部50に確定表示する外れ図柄の決定に用いられるものである。前記C3カウンタは左側表示領域、C4カウンタは中央表示領域、C5カウンタは右側表示領域の図柄に対応し、それぞれ‘0’～‘9’の数値で構成される。そして、前記C3カウンタは、その数値が電源投入時に‘0’から始まり、前記C2カウンタの数値が加算の繰り返しによって‘9’から再び‘0’に戻る際に‘1’ずつ加算されるようになっている。また、C4及びC5カウンタについては、前記C3カウンタの数値がその加算の繰り返しによって‘9’まで増加し再び‘0’に戻る際にC4カウンタの数値が‘1’ずつ加算され、その加算の繰り返しによってC4カウンタの数値が‘9’まで増加し再び‘0’に戻る際にC5カウンタの数値が‘1’ずつ加算されるようになっている。これによって、C2～C5カウンタが同期（同一の組合せで加算）するのを避けることができる。さらに、この実施例では、偶発的にC3～C5カウンタの数値が一致、すなわち大当たり図柄組合せを構成した場合には、C5カウンタの数値を1減算、すなわち外れ図柄組合せを構成するようになっている。なお、C5カウンタについても、加算の繰り返しによって数値が‘9’に至ると再び‘0’に戻るようになっている。

【0034】前記C3～C5カウンタの各数値には、対応する図柄が予め割り当てられている。実施例においては、前記各カウンタの取得数値が‘1’のときは外れ図柄が『1』となる等、各カウンタの取得数値がそのまま外れ図柄として割り当てられている。そして、前記特別図柄変動開始スイッチ55a, 55bによって入賞球が

検出される毎にC3～C5カウンタから取得される数値の組合せによって、外れ時に画像表示部50の左側表示領域、中央表示領域、右側表示領域に表示される確定停止回路の組合せが定まる。また、C3～C5カウンタの取得数値は、前記主制御回路140におけるRAMの外れ回路格納領域に所定数、この例では、表示中の外れ回路に対する数値を除き、最大4個まで格納される。また、この実施例では、前記特別回路の変動開始から確定停止するまでに要する時間（但し、リーチ状態におけるリーチ状態表示がない場合）は8.5秒である。

【0035】C6カウンタは、後述するC7カウンタ及びC10カウンタとともに遊技機1の予告態様選択手段を構成するものである。該予告態様選択手段は、特別回路表示装置（判定結果表示手段）43における判定結果の確定表示以前に、判定結果が当たりであること及び複数の回路が変動表示中にリーチ状態となることの双方又はいずれか一方を予告するか否かを決定するとともに、当該予告を行う場合における予告態様を、複数の予告態様を有する予告態様群の中から選択するものである。前記C6カウンタは、その数値が電源投入時に‘0’から始まって前記割り込み時間毎に‘1’ずつ加算し、‘99’に至ると次に再び‘0’に戻る繰り返しを行う。前記C6カウンタの数値は、前記第1種始動入賞口10, 11の入賞球が特別回路変動開始スイッチ55a, 55bによって検出された時に、C1カウンタ等の数値とともに取得され、現在決定中のものを除き、最大4個まで前記主制御回路140のRAMに格納される。

【0036】この実施例では、前記当否判定手段（C1カウンタ）の判定結果が当たりであるか否か、及びリーチ外れであるか否か（外れ時にリーチ状態を経て外れ回路組合せが表示されるか否か）によって、C6カウンタの取得数値と対比させる予告及び予告態様決定用数値を変化させている。具体的には、以下のようにになっている。

【0037】当否判定手段の判定結果が当たりである場合、C6カウンタの取得数値が‘0’～‘9’のときは予告態様Aを選択して予告を行うことを決定し、C6カウンタの取得数値が‘20’～‘24’のときは後述するC7カウンタ及びC10カウンタの数値に基づいて予告態様B, C, Dのいずれかを選択して予告を行うことを決定する。また、C6カウンタの取得数値が前記数値以外のときは予告を行わない決定をする。

【0038】当否判定手段の判定結果が外れであり、かつリーチ外れである（リーチ状態となる）場合、C6カウンタの取得数値が‘17’，‘18’のときは予告態様Aを選択して予告を行うことを決定し、C6カウンタの取得数値が‘70’～‘72’のときは後述するC7カウンタ及びC10カウンタの数値に基づいて予告態様B, C, Dのいずれかを選択して予告を行うことを決定する。また、C6カウンタの取得数値が前記数値以外の

ときは予告を行わない決定をする。

【0039】当否判定手段の判定結果が外れであり、かつリーチ外れでない（リーチ状態とならない）場合、C6カウンタの取得数値が‘98’，‘99’のときに後述するC7カウンタ及びC10カウンタの数値に基づいて予告態様B, C, Dのいずれかを選択して予告を行うことを決定し、C6カウンタの取得数値が前記数値以外のときは予告を行わない決定をする。

【0040】C7カウンタは、前記C6カウンタ及び後述するC10カウンタとともに遊技機1の予告態様選択手段を構成するものである。このC7カウンタは、その数値が電源投入時に‘0’から始まって前記割り込み時間毎に‘0’と‘1’を交互に繰り返すようになっている。前記C7カウンタの数値は、前記第1種始動入賞口10, 11の入賞球が特別回路変動開始スイッチ55a, 55bによって検出された時に、C1カウンタ等の数値とともに取得され、現在決定中のものを除き、最大4個まで前記主制御回路140のRAMに格納される。

【0041】この実施例のC7カウンタは、前記C6カウンタによって予告態様B, C, Dのいずれかを選択する決定がなされた場合に、さらにC10カウンタ（判定回数計数手段）の数値を判定するか否かの決定を行うものである。具体的には、C7カウンタの取得数値が‘0’のときはC10カウンタの数値の判定を行ふことを決定し、C7カウンタの取得数値が‘1’のときはC10カウンタの数値の判定は行わず、予告態様Bを選択して予告を行う決定をする。

【0042】C8カウンタは、前記普通回路表示装置41の普通回路表示部45に確定停止表示する普通回路を決定するとともに小当たり（普通回路の当たり）及び外れを判定するもので、その数値が電源投入時に‘0’から始まって前記割り込み時間毎に‘1’ずつ加算され、‘8’に至った後、再び‘0’から始まって加算が繰り返される。このC8カウンタの数値は、普通回路変動開始用左ゲート19及び普通回路変動開始用右ゲート21を通過した遊技球を普通回路変動開始スイッチ56, 57で検出する毎に取得され、表示中の普通回路当たり用のものを除き、最大4個まで前記主制御回路140のRAMに格納される。

【0043】また、前記C8カウンタの数値には、各数値に対応する普通回路が予め割り当てられている。この実施例においては、C8カウンタの取得数値が‘1’のときは普通回路表示部45に確定表示する普通回路が『1』となる等、C8カウンタの取得数値がそのまま確定表示される普通回路として割り当てられている。なお、この実施例では、前記普通回路の変動開始から確定停止するまでに要する時間は11.8秒となっている。

【0044】さらに、この実施例では、前記C8カウンタの取得数値が‘7’である場合、小当たりとなり、下側第1種始動入賞口11の拡開開放が行われる。この下

側第1種始動入賞口11の拡開開放は、拡開開放の間に第1種始動入賞口10, 11への入賞球数が6個に達するか、或いは拡開開放時間が0.4秒経過するかの何れかの条件が成立したときに終了されるようになっている。これに対して、前記C8カウンタの取得数値が

‘7’以外の場合、普通図柄の外れとなり、下側第1種始動入賞口11は狭小開放状態のままである。

【0045】C10カウンタは、前記C6カウンタ及びC7カウンタとともに遊技機1の予告態様選択手段を構成し、かつ遊技機1の判定回数計数手段に相当するものである。前記C10カウンタは、当否判定手段による判定が行われた回数を計数して前記主制御回路140のRAMに格納し、計数した判定回数が特定回数に達した場合に、予告態様群の中に含まれている1又は複数の特別予告態様を選択可能とする。

【0046】この実施例では、当否判定において判定結果が当たりとならなかった、つまり外れとなつた連続回数を計数し、その回数が特定回数以上になると、特別予告態様が選択可能となるようにされている。また、この実施例では、前記特定回数が複数設定されており、選択可能となる特別予告態様が前記複数の特定回数間で少なくとも1つ異なるようにされている。ここでは、判定結果が当たりとならなかった判定回数が250回以上となると特別予告態様Cが選択可能となり、判定結果が当たりとならなかった判定回数が500回以上となると前記特別予告態様Cは選択不可能となり特別予告態様Dが選択可能となるようにされている。

【0047】次に、本発明に係る遊技機1において前記主制御回路140が行う一連の処理について、具体例を示しつつ前記カウンタとの関係から詳述する。なお、図5に示した主制御回路140のCPUは、所定の割り込み時間（ここでは4.000ms）毎に主制御回路140のROMに記憶されている各プログラムを実行する。

【0048】図6のフローチャートに示すように、メイン処理Mにおいては、初期設定(S10)、乱数更新処理(S20)、始動入賞口10, 11への入賞の確認或いは始動ゲート19, 21の通過の確認(S30)、乱数取得処理(S40)、当否判定処理(S50)、図柄決定処理(S60)、予告態様決定処理(S70)、判定回数計数処理(S100)、図柄表示処理(S110)、始動入賞口開放処理(S120)、特別遊技実行処理(S130)、その他の処理(S140)が行われる。

【0049】初期設定(S10)では、スタックの設定、定数設定、CPUの設定、SIO, PIO, CTCの設定等を行う。なお、電源投入時のみに必要な処理は1順目のみに実行され、後は実行されることがない。

【0050】乱数更新処理(S20)では、図7に示すように、C1, C2, C6, C7, C8カウンタの各数値Rn(n=1, 2, 6, 7, 8)が前記所定時間毎に

1ずつ加算され(S21)、前記各数値Rnが所定値X(C1カウンタの場合は314、C2カウンタの場合は9、C6カウンタの場合は99、C7カウンタの場合は1、C8カウンタの場合は8)に至ると次に再び‘0’に戻る繰り返しを行う(S22, S23)。そして、各カウンタの更新数値が主制御回路140のRAMの各カウンタと対応する乱数記憶エリアにそれぞれ記憶される(S24)。図7中における『Rn』は、加算される前の各カウンタの数値を意味する。なお、C3～C5カウンタについては、前述したようにC2カウンタと関連して数値が加算され、加算後の数値が前記RAMの対応する乱数記憶エリアに記憶されるようになっている。

【0051】前記乱数更新処理(S20)の後、前記第1種始動入賞口10, 11に入賞があったか否かが前記特別図柄変動開始スイッチ55a, 55bの検出により確認されると共に、前記普通図柄変動開始用ゲート19, 21を遊技球が通過したか否かが前記普通図柄変動開始スイッチ56, 57の検出により確認される(S30)。そして、前記第1種始動入賞口10, 11への入賞ありと判断された場合には以降の処理でC1～C7カウンタのみの取得数値の読み込み及び判定が行われ、また、前記普通図柄変動開始用ゲート19, 21を遊技球が通過したと判断された場合には以降の処理でC8カウンタのみの取得数値の読み込み及び判定が行われるように構成されている。なお、前記S30で入賞及び遊技球の通過なしと判断された場合には、乱数取得処理(S40)、当否判定処理(S50)、図柄決定処理(S60)、予告態様決定処理(S70)、判定回数計数処理(S100)は省略され、図柄表示処理(S110)にジャンプする。

【0052】乱数取得処理(S40)では、図8のフローチャートから理解されるように、まず、C1～C7カウンタの更新数値Rn(n=1～7)が読み出され(S41)、次いで、前記取得された各数値Rnを、前記主制御回路140のRAMの取得乱数記憶エリアに各々記憶する(S42)。また、C8カウンタの値R8の読み出し及びその記憶は、前記普通図柄変動開始スイッチ56, 57の検出により前記普通図柄変動開始用左ゲート19または普通図柄変動開始用右ゲート21への遊技球の通過有りと判断された時に行われる。なお、C8カウンタの乱数取得処理については図8に示す処理とカウンタ取得数値の取得時が異なるのみであるため、前記説明に留めて図示は省略する。

【0053】当否判定処理(S50)においては、図9に示す大当たり当否判定処理、すなわち特別遊技に対する当否判定処理と、小当たり当否判定処理、すなわち下側第1種始動入賞口11の開放に対する普通図柄当たり当否判定処理(図示省略)が実行される。

【0054】前記大当たり当否判定処理(S51)では、最初に、前記C1カウンタの取得数値R1と、予め

決定されている大当たり用対比数値が対比され（S52）、両値が一致すれば特別遊技実行可、つまり大当たりとなり、大当たり判定用フラグF1が1にセットされる（S53）。この実施例では、予め決定されている大当たり用対比数値は‘7’である。なお、図示しないが、小当たり当否判定処理においては、同様にして前記C8カウンタの取得数値R8が小当たり用対比数値である‘7’と対比され、両値が一致すれば小当たりとなり、小当たり判定用フラグF2が1にセットされる。

【0055】図柄決定処理（S60）においては、大当たり当否判定処理（S51）の結果に基づき特別図柄表示装置（判定結果表示手段）43の画像表示部50に表示される特別図柄（確定停止図柄）を決定する特別図柄決定処理と、小当たり当否判定処理の結果に基づき普通図柄表示装置41の普通図柄表示部45に表示される普通図柄（確定停止図柄）を決定する普通図柄決定処理が実行される。

【0056】図10に示すように、特別図柄決定処理（S61）では、前記大当たり当否判定処理（S51）に基づき特別図柄表示装置（判定結果表示手段）43の画像表示部50に最終停止表示（確定停止表示）する特別図柄の決定が行われる。この特別図柄決定処理（S61）では、まず、前記大当たり判定用フラグF1の値が1か否か判断され（S62）、該値が1と判断された場合、すなわち特別遊技実行可（大当たり）となる場合、前記C2カウンタの記憶取得数値R2が読み出され、その取得数値R2に対して予め決定されている図柄の組合せが、画像表示部50の左側表示領域、中央表示領域、右側表示領域における大当たり図柄組合せとして決定され、左側表示領域、中央表示領域、右側表示領域で各種図柄が所定時間変動表示された後に前記決定された大当たり図柄が停止図柄としてそれぞれ表示されるように指示する（S63）。また、実施例では、前記停止図柄の表示指示に加えて、大当たり図柄組合せを確定停止表示する前に所要のリーチ態様の表示（リーチアクション表示）を行うように指示している。

【0057】それに対して、前記大当たり判定用フラグF1の値が1でない、すなわち前記値が0と判断され、外れと判定された場合には、前記C3～C5カウンタの記憶取得数値R3～R5が読み出され、その数値R3～R5に対して予め決定されている図柄が、左側表示領域、中央表示領域、右側表示領域に表示される外れ図柄組合せの図柄として決定され、左側表示領域、中央表示領域、右側表示領域において、各種図柄が所定時間変動表示された後に、前記決定された外れ図柄が確定停止図柄としてそれぞれ表示されるように指示する（S64）。また、前記外れ図柄組合せがリーチ外れ、すなわちリーチ状態を経て外れとなる組合せの場合には、前記停止図柄の表示指示に加えて、前記外れ図柄組合せを確定表示する前に、前記所要のリーチ態様の表示（リーチ

アクション表示）を行うように指示する。この実施例においてリーチ外れとなる場合は、左特別図柄を決定するC3カウンタの値R3と中特別図柄を決定するC4カウンタの値R4が一致する場合である。なお、前記大当たり判定用フラグF1の値が0の場合、偶然C3～C5カウンタの記憶取得数値が大当たり図柄組合せとなるときには、上述したようにC5カウンタの数値を1減算し、大当たり図柄組合せが前記各表示領域に表示されるのを避けるようになっている。

【0058】なお、図示しないが、普通図柄決定処理においては、前記C8カウンタの取得数値R8に対して予め決められている図柄を、前記普通図柄表示部45に確定停止図柄として表示するように指示する。

【0059】予告態様決定処理（S70）では、図11ないし13に示すように、まず、大当たり判定用フラグF1の値が1か否かの判断がされる（S71）。ここで、F1値が1の場合、すなわち特別遊技実行可（大当たり）となる場合、次にC6カウンタの取得数値R6が0～9の数値であるか否かの判断がされる（S72）。ここで、取得数値R6が0～9のときは予告態様A（S73）を選択して予告を行うことを決定し、予告手段（ここでは主制御回路140及び表示制御回路150）に指示がなされる。また、取得数値R6が0～9でないときには、さらに取得数値R6が20～24であるか否かの判断がなされる（S74）。そして、取得数値R6が20～24のときは、C7カウンタの取得数値R7が0であるか否かの判断がなされる（S75）。S75で取得数値R7が0でなく1である場合、予告態様B（S76）を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。一方、取得数値R7が0である場合、後述する判定回数計数処理（S100）で説明するC10カウンタ（判定回数計数手段）の数値R10が500以上となっているか否かの判断がされる（S77）。

【0060】ここで、R10が500以上である場合、この実施例では、当否判定において判定結果が当たりとならなかった、つまり外れとなった連続回数が500回以上となっている場合には、特別予告態様D（S78）を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。また、R10が500未満である場合には、R10が250以上となっているか否かの判断を行う（S79）。ここで、R10が250以上である場合、この実施例では、当否判定において判定結果が当たりとならなかった、つまり外れとなった連続回数が250回以上となっている場合には、特別予告態様C（S80）を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。一方、R10が250未満である場合には、S75でC7カウンタの取得数値R7が0でなかった場合と同様に、予告態様B（S76）を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。なお、前記S72、74において、取得数値R6が前記したいず

れの範囲にもないとき、つまり10～19, 25～99であるときには予告態様は選択されず、予告を行わない決定がなされる。

【0061】前記S71で、大当たり判定用フラグF1の値が1でなく0である場合、つまり特別遊技実行不可(外れ)となる場合、次に外れ図柄組合せがリーチ外れとなるか否かが判断される(S81)。ここで、リーチ外れとなるか否かの判断は、左特別図柄を決定するC3カウンタの値R3と中特別図柄を決定するC4カウンタの値R4を読み出し、両値が一致しているか否かを判定することによって行われる。そして、リーチ外れとなる場合には、C6カウンタの取得数値R6が17又は18であるか否かの判断がされる(S82)。ここで、取得数値R6が17, 18のときは予告態様A(S83)を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。また、取得数値R6が17, 18でないときには、さらに取得数値R6が70～72であるか否かの判断がなされる(S84)。そして、取得数値R6が70～72のときは、C7カウンタの取得数値R7が0であるか否かの判断がなされる(S85)。S85で取得数値R7が0でなく1である場合、予告態様B(S86)を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。一方、取得数値R7が0である場合、後述する判定回数計数処理(S100)で説明するC10カウンタ(判定回数計数手段)の数値R10が500以上となっているか否かの判断がされる(S87)。

【0062】ここで、R10が500以上である場合、この実施例では、当否判定において判定結果が当たりとならなかった、つまり外れとなった連続回数が500回以上となっている場合には、特別予告態様D(S88)を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。また、R10が500未満である場合には、R10が250以上となっているか否かの判断を行う(S89)。ここで、R10が250以上である場合、この実施例では、当否判定において判定結果が当たりとならなかった、つまり外れとなった連続回数が250回以上となっている場合には、特別予告態様C(S90)を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。一方、R10が250未満である場合には、S85でC7カウンタの取得数値R7が0でなかった場合と同様に、予告態様B(S86)を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。なお、前記S82, 84において、取得数値R6が前記したいずれの範囲にもないとき、つまり0～16, 19～69, 73～99であるときには予告態様は選択されず、予告を行わない決定がなされる。

【0063】前記S81で、リーチ外れとならない、つまりリーチ状態にならない場合には、C6カウンタの取得数値R6が98又は99であるか否かの判断がされる(S91)。ここで、取得数値R6が98, 99のとき

は、さらにC7カウンタの取得数値R7が0であるか否かの判断がなされる(S92)。S92で取得数値R7が0でなく1である場合、予告態様B(S93)を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。一方、取得数値R7が0である場合、後述する判定回数計数処理(S100)で説明するC10カウンタ(判定回数計数手段)の数値R10が500以上となっているか否かの判断がされる(S94)。

【0064】ここで、R10が500以上である場合、この実施例では、当否判定において判定結果が当たりとならなかった、つまり外れとなった連続回数が500回以上となっている場合には、特別予告態様D(S95)を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。また、R10が500未満である場合には、R10が250以上となっているか否かの判断を行う(S96)。ここで、R10が250以上である場合、この実施例では、当否判定において判定結果が当たりとならなかった、つまり外れとなった連続回数が250回以上となっている場合には、特別予告態様C(S97)を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。一方、R10が250未満である場合には、S92でC7カウンタの取得数値R7が0でなかった場合と同様に、予告態様B(S93)を選択して予告を行うことを決定し、予告手段に指示がなされる。なお、前記S91において、取得数値R6が98, 99でないとき、つまり0～97であるときには予告態様は選択されず、予告を行わない決定がなされる。

【0065】なお、前記予告手段によって行われる各予告態様の具体例としては、例えば、背景色を一瞬変化させたり、音声を発生させたり、発光体を発光させたり、キャラクタを出現させたりする等が挙げられる。予告態様の態様自体は本発明に特に関わりがないので詳しい説明は省略する。

【0066】上記のように、当該遊技機においては、当否判定が行われた回数が特定回数に達した場合に選択可能となる1又は複数の特別予告態様が含まれているため、遊技の進行状態によって予告態様に変化を与えることができる。これにより、遊技者を飽きさせない変化に富んだ趣向の高い遊技機とすることができる。

【0067】また、この実施例の予告手段は、判定結果が当たりとならない或いは複数の図柄が変動表示中にリーチ状態とならない場合にも、条件によっては偽りの予告をするようになっており、さらに、大当たり時、リーチ外れ時、リーチ状態とならない外れ時で、予告態様群内における各予告態様の選択確率を異ならせているため、予告態様によって判定結果が当たりである可能性(大当たりに対する信頼度)やリーチ状態となる可能性(リーチ状態に対する信頼度)が異なるようにされている。なお、具体的には、予告態様Aは、大当たりに対する信頼度が83%、リーチ状態に対する信頼度が100%

%となっており、また、予告態様B, C, Dは、大当たりに対する信頼度が50%、リーチ状態に対する信頼度が80%となっている。

【0068】なお、この実施例では、C10カウンタ（判定回数計数手段）によって計数された判定回数が250回以上となったときに特別予告態様Cが選択可能となり、さらに、判定回数が500回以上となったときに特別予告態様Dが選択可能となる、というように、特別予告態様が選択可能となる特定回数が2つ設定されているが、これに限るものではなく、特定回数が1つ又は3つ以上であってもよい。また、その際の特定回数も適宜の回数でよい。

【0069】さらに、この実施例では、判定回数が500回以上となったときには、250回以上で選択可能となった特別予告態様Cが選択不可能となって特別予告態様Dが選択可能となる、というように、各特定回数毎で1つの特別予告態様が選択可能となるとともに、選択可能となる特別予告態様が全く異なるようにされているが、これに限らない。例えば、判定回数が250回以上となったときに特別予告態様C, Dが選択可能となり、判定回数が500回以上となったときに特別予告態様C, D, Eが選択可能となる、というように、各特定回数毎で複数の特別予告態様が選択可能となっていてもよいし、また、選択可能となる特別予告態様が特定回数間で少なくとも1つ異なっていればよい。

【0070】またさらに、特別予告態様以外の予告態様の種類、数等も適宜でよく、各予告態様同士で信頼度が異ならなくてもよい。加えて、この実施例においては、大当たり及びリーチ状態の双方を予告するようになっているが、これに限るものではなく、大当たり又はリーチ状態のいずれか一方を予告するようになっていてもよい。また、この実施例では、予告しても大当たりやリーチ状態とならない偽りの予告をするようになっているが、これに限らず、予告したときには必ず大当たりとなったり、リーチ状態となったりするようにしてよい。

【0071】メイン処理Mにおいて、判定回数計数処理(S100)では、図14に示すように、まず、当否判定手段(C1カウンタ)による当否判定があったか否かの判断がされる(S101)。ここで、当否判定があった場合、次に大当たり判定用フラグF1の値が1か否かの判断がされる(S102)。そして、F1値が0、つまり特別遊技実行不可の場合、C10カウンタの数値R10を1加算する(S103)。なお、図14中における『R10'』は、加算前のC10カウンタの数値を意味する。また、前記S102でF1値が1、つまり特別遊技実行可の場合、C10カウンタの数値R10を0にリセットする(S104)。

【0072】図柄表示処理(S110)では、特別図柄表示装置(判定結果表示手段)43の画像表示部50に特別図柄を変動及び停止表示する特別図柄表示処理と、

普通図柄表示装置41の普通図柄表示部45に普通図柄を変動及び停止表示する普通図柄表示処理が、前記表示制御回路(表示制御手段)150を介して実行される。

【0073】図15に示すように、前記特別図柄表示処理(S111)では、最初に、現在大当たり(特別遊技)実行中か否か確認され(S112)、特別遊技実行中でない場合、さらに前記特別図柄決定処理(S61)の表示指示(S63, S64)があるか否か確認される(S113)。前記表示指示がある場合、前記予告態様決定処理(S70)における予告手段への予告の指示があるか否か判断される(S114)。ここで、予告の指示がない場合は、特別図柄表示装置(判定結果表示手段)43の画像表示部50における複数の図柄の変動表示を開始するとともに、所定の変動表示の後に確定停止表示を行う図柄変動停止表示処理を行う(S116)。なお、確定表示される図柄組合せが当たり図柄組合せ又はリーチ外れ図柄組合せである場合には、リーチ態様表示を経て、確定停止表示を行う。

【0074】また、前記S114で、予告の指示ありと判断された場合には、前記図柄変動停止表示処理による表示処理に加えて、図柄変動の開始と同時に予告態様決定処理(S70)の指示による予告態様で予告がなされる、予告及び図柄変動停止表示処理を行う(S115)。なお、この場合においても、確定表示される図柄組合せが当たり図柄組合せ又はリーチ外れ図柄組合せである場合には、リーチ態様表示を経て、確定停止表示を行う。

【0075】なお、予告を行うタイミングは図柄変動開始直後に限定されるものではなく、リーチ状態に対する予告及びリーチ状態、大当たりの双方に対する予告は始動入賞からリーチ態様表示までの間、大当たりに対する予告は始動入賞から判定結果の確定表示までの間の適宜のタイミングで予告を行えばよい。加えて、この例では、左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄の順で特別図柄の停止表示が行われているが、停止順序はこれに限定されない。

【0076】前記普通図柄表示処理では、最初に、前記普通図柄決定処理の表示指示があるか否か確認され、該指示がある場合、前記普通図柄表示部45で普通図柄変動表示中でないことを確認した後、所定の変動表示時間(具体的には約11.8秒間)普通図柄を普通図柄表示部45で変動表示した後、前記普通図柄決定処理の表示指示に基づき普通図柄を最終停止表示する。

【0077】始動入賞口開放処理(S120)においては、まず、前記小当たりが成立しているか否か、すなわち前記小当たり判定用フラグF2の値が1か否か判断され、両値が一致すれば、前記普通図柄表示部45の普通図柄の確定停止を確認した後、下側第1種始動入賞口11の拡開開放を行うとともに、拡開開放の間に第1種始動入賞口10, 11への入賞球数が6個に達するか、或

いは拡開開放時間が0.4秒経過するかの何れかの条件が成立したときに下側第1種始動入賞口11の拡開開放が終了される開放処理を行う。そして、前記開放処理が終了した後、小当たり判定用フラグF2の値を0にセットして、当該始動入賞口開放処理を終了する。なお、前記第1種始動入賞口10, 11への入賞に対して、1個の入賞につき所定個、実施例では5個の遊技球が前記賞球払出手装置95により賞品球として払い出される。

【0078】特別遊技実行処理(S130)においては、図16に示すように、最初に、大当たり(特別遊技)実行中か否か判断され(S131)、大当たり実行中でなければ、さらに前記大当たり判定用フラグF1の値が1か否か判断される(S132)。該値が1と判断されると、すなわち特別遊技実行可と判断されると、前記画像表示部50における特別図柄の確定停止表示の完了を確認した後(S133)、特別遊技実行手段(この例では主制御回路140が相当する。)の指示に基づいて、前記大入賞口開放用ソレノイド59の励磁により前記大入賞口15の開閉板61を開放して遊技領域6表面を落下してくる遊技球を受け止め、大入賞口15内へ入賞可能にする、すなわち特別遊技(大当たり遊技)処理を行う(S134)。

【0079】具体的には、前記特別遊技処理(S134)においては、前記開閉板61は、所定時間(例えば29秒)経過後、或いは前記入賞球数カウントスイッチ67で検出された入賞球数が所定個数(例えば9個)となった時点で閉じるようにされている。また、前記特定領域入賞口63への入賞球を特定入賞球検出スイッチ65が検出する毎に前記開閉板61の開放を再度繰り返す継続権利が発生し、前記開閉板61の開放を所定最高回数(例えば最高16回)繰り返す。そして、前記開閉板61の開放中に特定入賞球検出スイッチ65による入賞球の検出が無いか、或いは前記最高回数の開閉板61の開放が終了するかの何れかの終了条件が成立すると、特別遊技は終了し、前記大当たり判定用フラグF1の値が0にリセットされる(S135)。なお、前記大入賞口15への入賞に対しては、1個の入賞につき所定時、実施例では15個の遊技球が前記賞球払出手装置95により賞品球として払い出される。

【0080】また、メイン処理Mにおいては、上述した各処理の他、遊技状態時に必要となるその他の処理(S140)、例えばエラーの処理等が行われて、爾後の処理に備えて待機状態となる。

【0081】なお、本発明は、上記例に限定されるものではなく、発明の趣旨を逸脱しない範囲において構成の一部を適宜に変更して実施することができる。また、上記実施例では、判定回数計数手段が、当否判定において判定結果が当たりとならなかった、すなわち判定結果が外れとなつた連続回数を計数し、当該連続回数が特定回数に達した場合に特別予告態様が選択可能となるように

されているが、これに限るものではない。例えば、判定回数計数手段が、他の条件を伴う当否判定が行われた回数を計数して、当該回数が特定回数に達した場合に特別予告態様を選択可能としてもよいし、また、判定回数計数手段が、当否判定における判定結果とは関係なく、単に当否判定が行われた回数を計数して、当該回数が特定回数に達した場合に特別予告態様を選択可能としてもよい。

【0082】さらに、この実施例では、所定条件に起因して、大当たりの遊技状態(特別遊技状態)の発生とは異なる遊技状態(例えば大当たり発生確率が高くなる確率変動、特別図柄表示装置43及び普通図柄表示装置41における判定結果表示時間が短縮される判定結果表示時間短縮等)を発生させる特典遊技状態については特に説明しなかったが、勿論、本発明の遊技機1は特典遊技状態を発生させる機種であってもよい。

#### 【0083】

【発明の効果】以上図示し説明したように、本発明に係る遊技機によれば、当否判定が行われた回数が特定回数に達した場合に選択可能となる1又は複数の特別予告態様が含まれているため、遊技の進行状態によって予告態様に変化を与えることができる。これにより、遊技者に期待感を与えることができ、遊技者を飽きさせない変化に富んだ趣向の高い遊技機とすることができる。

【0084】また、請求項2に係る遊技機においては、特別予告態様が選択可能となる特定回数が複数設定されており、特定回数に対応して選択可能となる特別予告態様の少なくとも1つが、特定回数毎に異なるように構成されているため、さらに趣向性を向上させることができ、ひいては遊技者の遊技意欲を増大させることができる。

【0085】請求項3に係る遊技機においては、偽りの予告もなされるので、予告態様が真の予告か偽の予告かわからない状態で遊技が進み、スリル感を与えることができるとともに一層趣向性を向上させることができる。

【0086】請求項4に係る遊技機においては、判定結果が当たりとならなかつた連続回数を計数し、計数された連続回数が特定回数に達した場合に特別予告態様が選択可能となるため、例えば長時間に渡つて当たりが発生しない場合等において、遊技に変化を与えて、遊技者が遊技意欲を失うことを防ぐことができる。また、このような構成とすることによって、ある特別予告態様での予告が行われると、当たりが発生していない状態がどれくらい続いているかの目安になる、という効果もある。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例に係る遊技機全体の正面図である。

【図2】同遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】同遊技機の遊技盤の裏面図である。

【図4】同遊技機全体の裏面図である。

【図5】同遊技機の制御系を簡略に示すブロック図である。

【図6】同遊技機の主制御回路が実行するメイン処理に関するフローチャートである。

【図7】乱数更新処理に関するフローチャートである。

【図8】乱数取得処理に関するフローチャートである。

【図9】大当たり当否判定処理に関するフローチャートである。

【図10】特別図柄決定処理に関するフローチャートである。

【図11】予告態様決定処理に関する第1フローチャートである。

【図12】予告態様決定処理に関する第2フローチャートである。

【図13】予告態様決定処理に関する第3フローチャー

トである。

【図14】判定回数計数処理に関するフローチャートである。

【図15】特別図柄表示処理に関するフローチャートである。

【図16】特別遊技実行処理に関するフローチャートである。

#### 【符号の説明】

1 遊技機

3 遊技盤

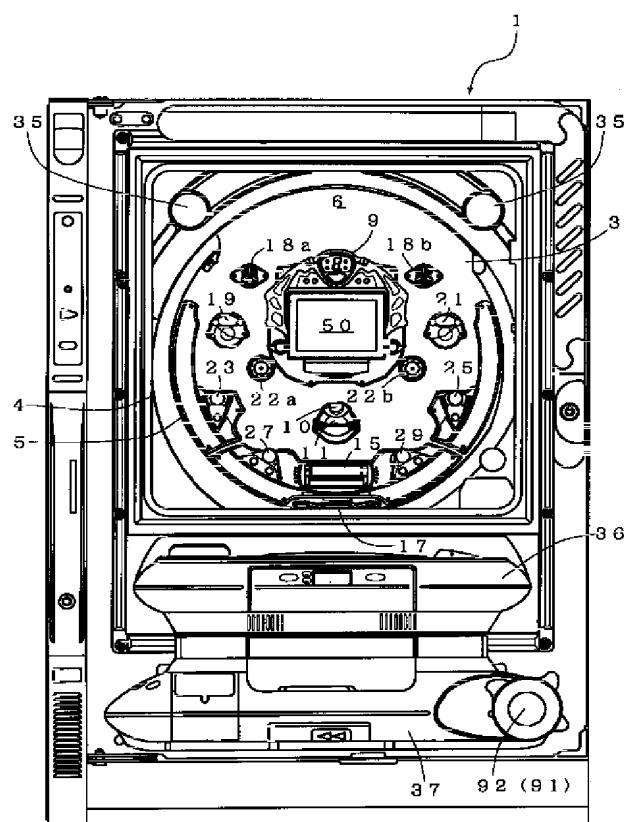
9 表示装置

10, 11 第1種始動入賞口

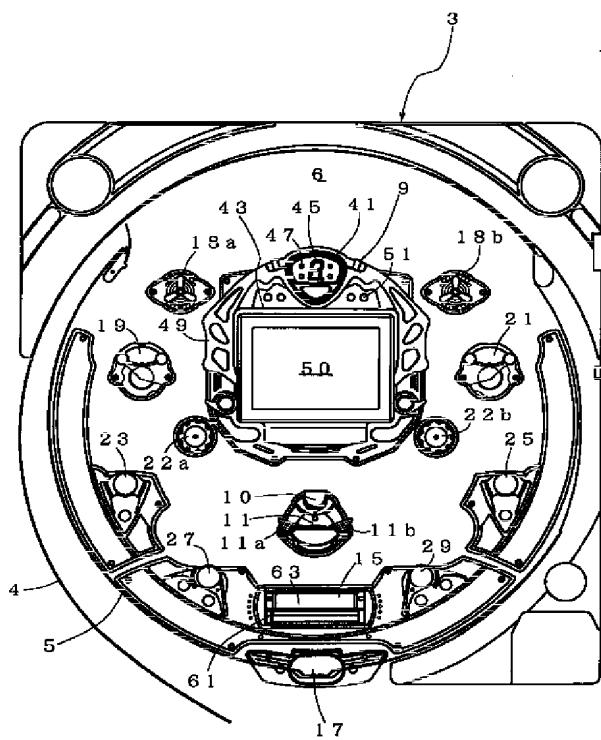
15 大入賞口

43 特別図柄表示装置（判定結果表示手段）

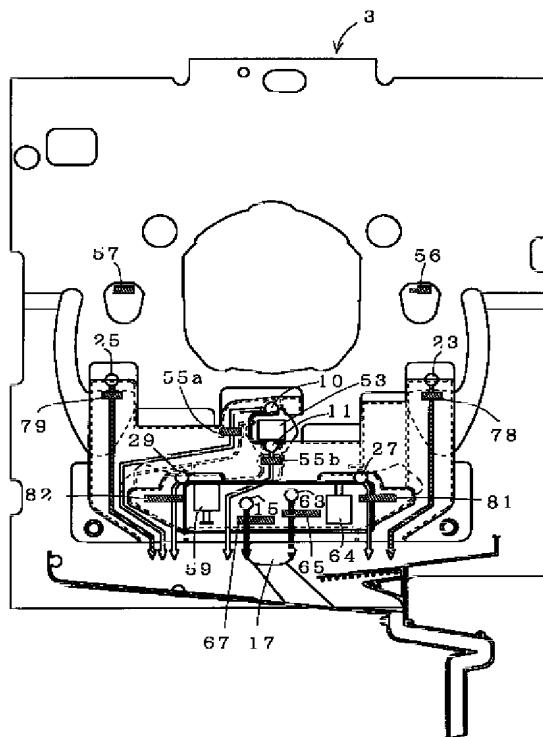
【図1】



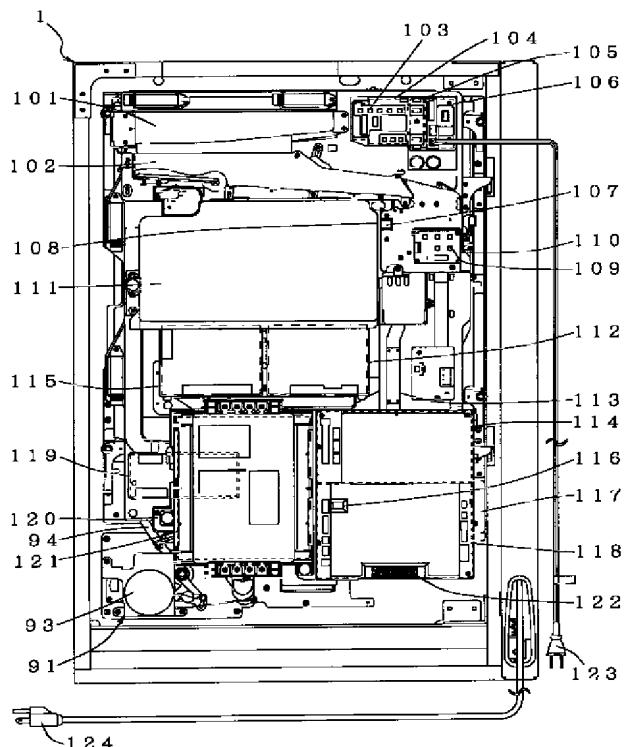
【図2】



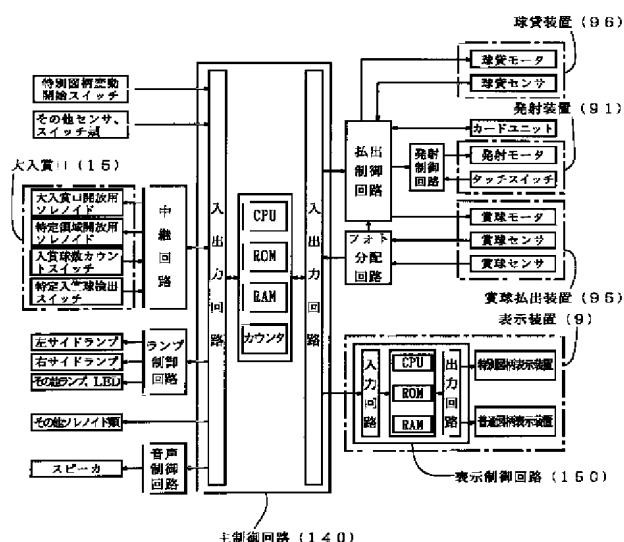
【図3】



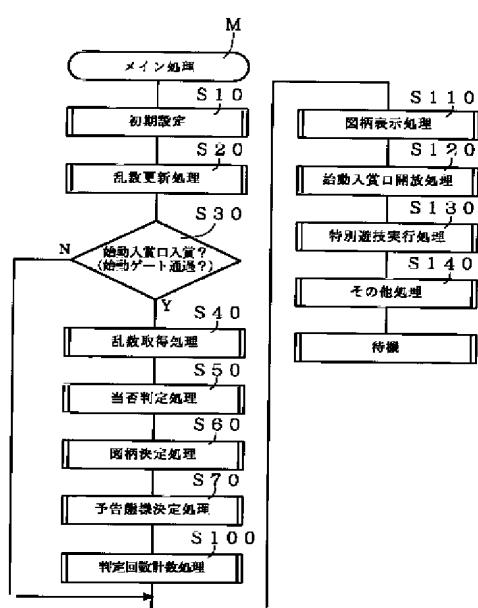
【図4】



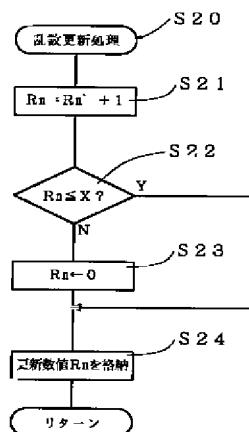
〔図5〕



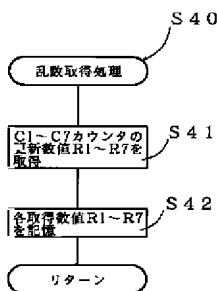
[図6]



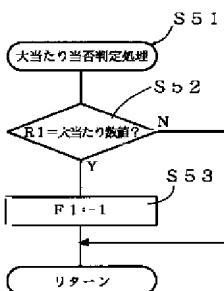
【図7】



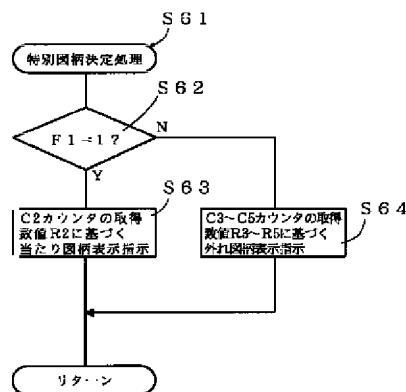
【図8】



【図9】

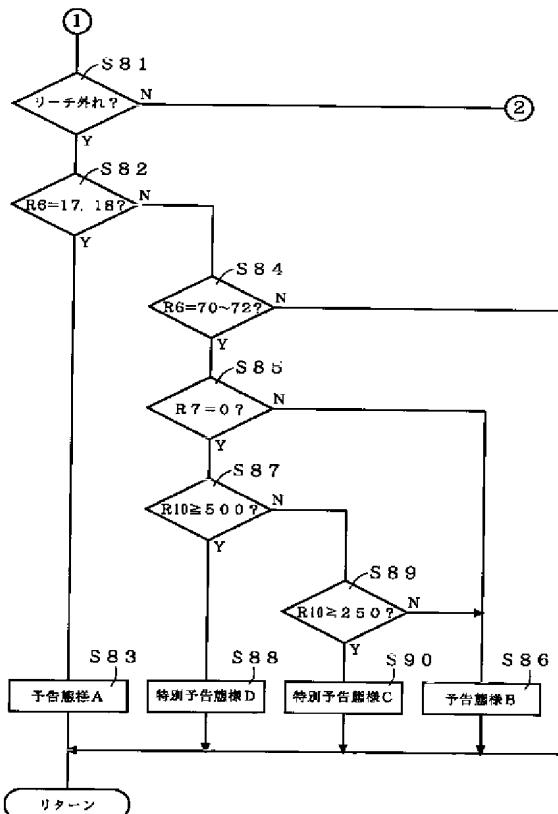
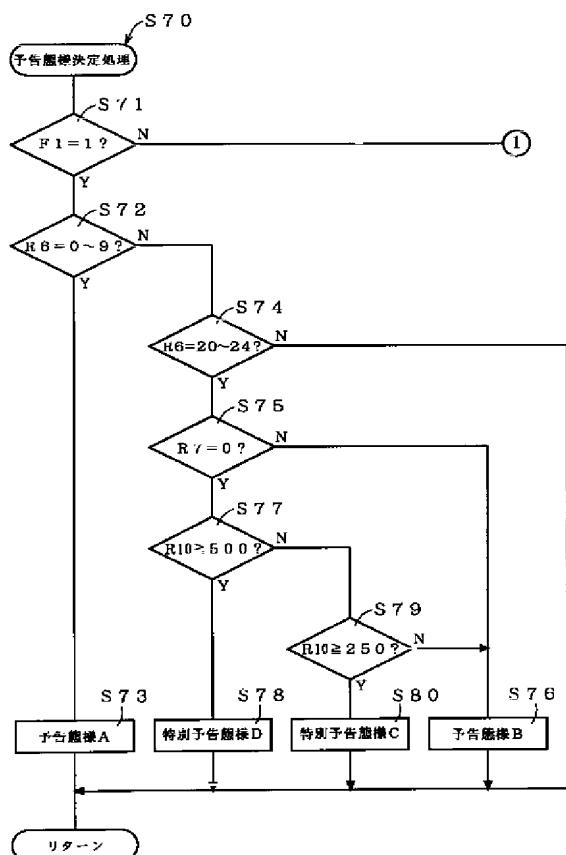


【図10】

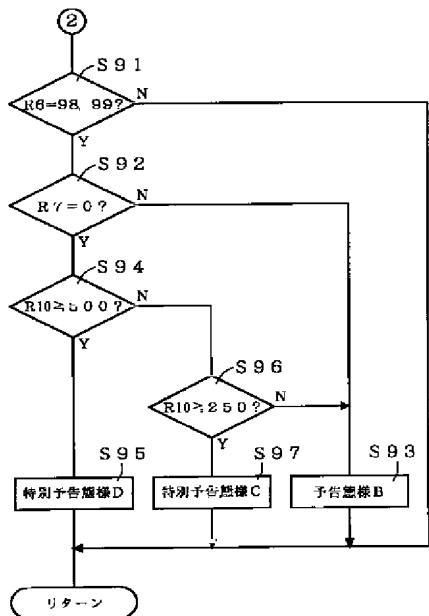


【図12】

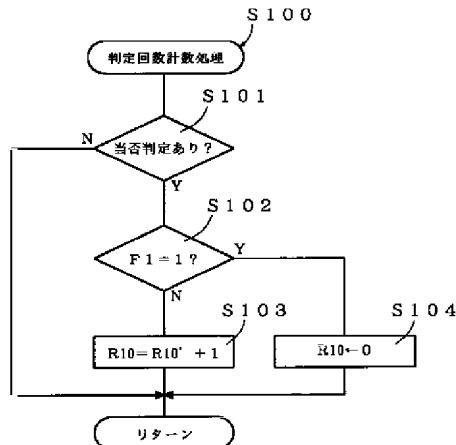
【図11】



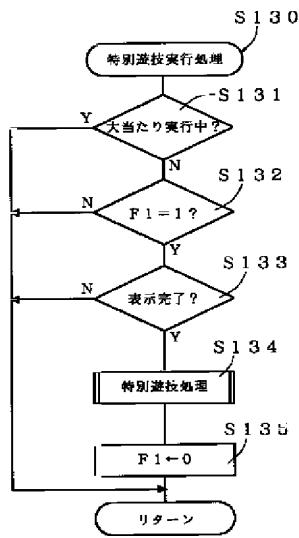
【図13】



【図14】



【図16】



【図15】

